

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PERHITUNGAN STOCK BARANGDENGAN METODE *LIFO*
PADA PT.FASTFOOD INDONESIA TBK
(KFC KEDATON)**

KERJA PRAKTEK (KP)



Disusun Oleh :

Miseadila Fanny Kazte

(1711050078)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2020/2021**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK (KP)

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PERHITUNGAN STOCK BARANG DENGAN METODE LIFO
PADA PT.FASTFOOD INDONESIA TBK
(KFC KEDATON)

Disusun Oleh :

MISEADILA FANNY KAZTE

1711050078

Telah memenuhi syarat untuk diterima

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I

NIK. 13170813

AINI

NIK.010243

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Nurjoko, S.Kom., M.T.I

NIK .00440742

RIWAYAT HIDUP (BIODATA)

1. Identitas

- a. Nama : Misedila Fanny Kazte
- b. Npm : 1711050078
- c. Tempat/Tanggal Lahir : Cirebon , 15 September 1996
- d. Alamat : JL.Pelita 1 No.12 Labuhan Ratu
Kedaton, Bandar Lampung
- e. Agama : Islam
- f. Suku : Jawa mix Sunda
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. Email : *Fannykazte@gmail.com*
- i. No.Hp : 0895363693156

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SD Negeri P.Wetan Cirebon, Jabar
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMP Muhammadiyah 3 B.Lampung
- c. Sekolah Menengah Kejuruan : SMK Negeri 1 Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan,
Bandar Lampung, 25 Agustus2020

MISEADILA FANNY KAZTE
NPM.1711050078

RINGKASAN

Saya berkerja di suatu perusahaan bernama PT.FastFood Indonesia TBK, selain bekerja sebagai karyawan swasta saya menuntut ilmu di Institut Informatika Bisnis Darmajaya yang dimana jurusan yang saya ambil adalah sistem informasi. Pada pengajuan laporan kerja praktik ini saya akan mengembangkan sebuah perancangan sistem informasi di bagian stock barang di perusahaan saya menggunakan metode *LIFO* atau bisa *dibilang Last In First Out* yang bisa dibilang yang mana duluan yang sudah dipakai disitulah yang harus dihabiskan, karena sistem di perusahaan yang saya jalani saat ini masih manual dalam melakukan stock opname , dicatat dan di tulis di tangan sehingga stock kontrol atau biasa di sebut petugas bagian gudang saya agak kesulitan dalam menghitung barang yang terpakai .

PT. FastFood Indonesia adalah perusahaan yang memproduksi Fried Chicken dimana perkembangannya dari tahun ketahun semakin pesat. Kantor pusatPT Fast Food Indonesia berpusat di Jakarta yang terletak di Jalan. Raya BogorKM 25, Ciracas, Jakarta Timur 13220-Indonesia Telp. (021) 87711524. PT FastFood Indonesia atau kfc dibentuk, sebagai pelaksana restoran cepat saji dan berada dikawasan Jakarta, tangerang dan sekitar nya yang berada di Indonesia maupun internasional. PT Fast Food Indonesia sebagai restoran Cepat saji yang dimana semua jenis produk harus sudah tersedia, walaupun ada beberapa produk yang menunggu seperti kentang atau burger.

KFC Kedaton Lampung terletak di jalan Z.A Pagar Alam No.28 Labuhan Ratu Kedaton Bandar lampung berada di bawah naungan PT. FastFood Indonesia sehingga sistem yang berjalan dan laporan pun terhubung dengan kantor pusat

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kita Panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan serta kenikmatan sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT.FastFood Indonesia tbk, atau KFC Kedaton Lampung selama kurang lebih 30 hari tanpa suatu kendala apapun, serta dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Dalam penyusunan laporan ini kami banyak hambatan dan tantangan, tetapi berkat dukungan dari berbagai pihak saya dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah member kelancaran dan kemudahan kepada saya dari awal pembuatan sampai selesai.
2. OrangTua saya yang selalu memberikan dukungan baik secara moril dan materiil serta doa dan dukungannya kepada saya.
3. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M.Sc., selaku Rektor IIB Darmajaya.
4. Bapak Nurjoko, S.Kom., M.T.I selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya.
5. Bapak Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing saya.
6. Bapak Indera selaku IT di perusahaan saya dan juga Bapak Fauzan selaku manager dan pembimbing saya selama kegiatan saya kerja praktik ini.
7. Serta pihak- pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah mendukung dan membantu saya dalam setiap kegiatan yang saya lakukan selama kegiatan Kerja Praktek ini

Semoga amal dan perbuatan baik mereka dalam memberikan dukungan bagi saya mendapatkan balasan Tuhan Yang Maha Esa. Kami berharap banyak Laporan ini dapat berguna bagi Mahasiswa yang akan menyusun Laporan Kerja Praktek di Periode selanjutnya. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik dan saran dari pembaca, sangat

penulis harapkan untuk penyempurnaan laporan ini. Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada kitasemua.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2020

Penulis

Miseadila Fanny Kazte

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
RINGKASAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	vii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP	2
1.3 Manfaat dan Tujuan	2
1.3.1 Manfaat.....	2
1.3.2 Tujuan.....	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
1.4.1 Waktu Pelaksanaan.....	3
1.4.2 Tempat Pelaksanaan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3

BAB II. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.2.1 Visi Perusahaan	5
2.2.2 Misi Perusahaan	5
2.3 Bidang Usaha/ Kegiatan Utama Perusahaan	6
2.4 Lokasi Perusahaan	7
2.5 Struktur Organisasi	7
2.5.1 Analisis Tingkatan Manajemen	8

Bab III. Permasalahan Perusahaan

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi di kfc kedaton	12
3.1.1 Temuan Masalah	12
3.1.2 Perumusan Masalah	12
3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah	12
3.2 Landasan Teori	13
3.2.1 Pengertian Sistem.....	13
3.2.2 Pengertian Informasi	13
3.2.3 Pengertian Sistem Informasi	14
3.2.4 Basis Data	14
3.2.5 Diagram entity Relationship.....	14
3.2.6 Data Flow Diagram (DFD)	15
3.2.7 Flowchart.....	15
3.2.8 Mengenal Microsoft Visual Basic.NET.....	15
3.2.9 Mengenal .NET 2008 Framework	16
3.2.10 Mengenal Common Language Runtime	16
3.3 Metode yang digunakan	17
3.4 Perancangan sistem	17
3.4.1 Proses Pemesanan barang	17
3.4.2 Proses Pembelian Barang	18
3.4.3 Proses Penjualan Barang	19
3.4.4 Activity Diagram system Flowchart LOGIN	22
3.4.5 System Flowchart Penjualan Barang	24
3.4.6 System Flowchart Pemesanan Barang	25
3.4.7 System Flowchart Pembelian Barang	26
3.4.8 Context Diagram	27
3.4.9 Data Flow Diagram DFD level 0	28
3.4.10 Conceptual Data Model (CDM)	29

Bab IV. Hasil & Pembahasan

4.1 Hasil dan Pembahasan	30
4.2 Tampilan Menu Utama	31
4.3 Halaman Perhitungan dan Order Barang	32
4.3.1 Permintaan barang ke gudang pusat tembesu	33
4.3.2 Permintaan barang ke suplier	33
4.3.3 Daily Sales Report	34
4.3.4 Contoh laporan daily sales report yang akan di cetak	35

Bab V. Kesimpulan dan Saran

5.1 Simpulan	59
5.2 Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1 Strutur Organisasi	7
Gambar 3.3 Report data perhitungan barang	18
Gambar 3.4.1 <i>Flowchart</i> Proses Pemesanan Barang	19
Gambar 3.4.2 <i>Flowchart</i> Proses Pembelian barang	20
Gambar 3.4.3 <i>Flowchart</i> Proses Penjualan Barang	21
Gambar 3.4.4 Activity Diagram <i>LOGIN</i>	22
Gambar 3.4.5 System <i>Flowchart</i> Penjualan Barang	23
Gambar 3.4.6 System <i>Flowchart</i> Pemesanan Barang	25
Gambar 3.4.7 System <i>Flowchart</i> Pembelian Barang	26
Gambar 3.4.8 <i>Context Diagram</i>	27
<i>Gambar 3.4.9 Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i>	28
Gambar 3.4.10 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	29
Gambar Lampiran 1 Melayani saat ada customer	38
Gambar Lampiran 2 Menghitung pembarcode an	38
Gambar Lampiran 3 Menghitung laporan struk debit atm	39
Gambar Lampiran 4 Memperbaiki jaringan kabel utp server.....	39

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah tempat praktik kerja saya adalah di bidang makanan cepat saji yang brand nya memang sudah internasional, akan tetapi pada KFC KEDATON LAMPUNG perhitungan stock barang terkadang masih dilakukannya input manual dan juga dari pihak gudang di campang raya. Pergudangan *KFC (Kentucky Fried Chicken)* Tembesu yang terletak di Bandar Lampung merupakan pergudangan yang menangani pemesanan, pembelian dan penjualan di bidang makanan. Setiap harinya pergudangan *KFC (Kentucky Fried Chicken)* menangani produk barang yang dibutuhkan oleh restoran. Prosedur pergudangan yang diterapkan KFC adalah *sistem LIFO (Last In First Out)* dan *FIFO (First In First Out)*.

Tetapi disini saya akan menjelaskan tentang penerapan yang menggunakan metode *LIFO* . Penerapan sistem tersebut dilakukan untuk memberi nilai tambah yang terkait dengan bisnis yang dijalankan. Saat penerimaan barang, petugas gudang wajib memeriksa surat pemesanan yang diterima dari supplier. Pemeriksaan surat pemesanan tersebut dilakukan untuk mengetahui kesesuaian jumlah barang dengan permintaan dan tanggal kadaluarsa. Penerapan barang masuk gudang harus dengan keadaan tersegel dan tidak rusak. Prosedur penataan barang dilakukan sesuai dengan *LIFO (Last In First Out)*, dimana barang yang memiliki expired date harus disendirikan apabila tanggal dan bulannya berbeda. Prosedur *LIFO (Last In First Out)* juga diterapkan pada pengeluaran barang.

Penerapan prosedur *LIFO* dapat dicontohkan pada pengiriman barang ke KFC KEDATON yang membutuhkan waktu satu jam. Petugas gudang KFC masih menggunakan pencatatan secara manual dalam bentuk kartu stok barang. Aktivitas tersebut cukup menyulitkan karena banyaknya jumlah barang sehingga keakuratan data barang tidak terjamin.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Kerja praktek yang saya jalani sekitar satu bulan lamanya , terhitung dari tanggal 20 Juli 2020 sampai dengan 15 Agustus 2020 , disini saya melakukan analisa perhitungan stock barang yang turun dari gudang menggunakan sebuah metode *LIFO (Last In First Out)* .

A. Analisa Barang datang dari gudang

Melaukan pencatatan stock barang yang masuk dari gudang dan apa saja yang di order dari barang barang yang sudah habis terpakai. Menghitungnya secara manual dengan pulpen dan kertas karena disini belum tersedia alat , dan menaikan barang ke lantai 3 pun masih mengghunakan lift barang yang terkadang macet karena beratnya barang .

B. Analisa perhitungan barang yang telah terpakai dan perhitungan jumlahstock yang masih ada

Disini yang terkadang harus diterapkannnya metode *LIFO* karena barang yang telah terpakai terkadang tidak yang mendekati tanggal expired . Sistem di KFC ini yang mana barang yang lebih dekat dengan tanggal expired nya itulah yang hrusnya terpakai sehingga tidak terjadi pemusnahan barang yang sudah expired masih tidak dipakai malah bahkan banyak yang terpakai secara asal asalan. Perhitungan barang pun masih sering selisih dikarenakan manual , dan karyawan suka lalai atau telat untuk *membarcode* barang yang sudah terpakai.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat

Manfaat dari pembuatan perancangan aplikasi perhitungan stock barang , yaitu

1. Agar Stock Kepper (Karyawan yang melakukan pengontrolan barang) di KFC KEDATON dapat menghitung stock barang di sistem dan aslinya tidak terjadi selisih barang .
2. Tidak terjadi plus minus barang sehingga tidak merugikan perusahaan .

Pihak Gudang dapat mengoper barang yang masuk dengan waktu yang lebih cepat dikarenakan menggunakan sistem perhitungan yang lebih cepat dan tidak lambat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dibuatnya tugas akhir ini adalah :

1. Merancang dan membangun aplikasi desktop LIFO (Last in first out) untuk mempelancar proses persediaan barang masuk dan keluar di KFC KEDATON dan di Gudang KFC TEMBESU
2. Membantu mengurangi kesalahan pembuatan laporan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Kegiatan Kerja Praktek ini dilakukan pada :

Waktu : 20 Juli – 15 Agustus 2020

Jam : 07.00 s/d 16.00

1.4.2 Tempat : KFC Kedaton Bandar Lampung

JL.Zainal Abidin Pagar Alam No.28, Labuhan Ratu Kedaton Bandar Lampung

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam 5 bagian, masing – masing dalam sub bagian. Diantaranya

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang uraian latar belakang pelaksanaan program kerja praktek, ruang lingkup kerja program kerja praktek, Manfaat dan tujuan Program kerja praktek, tempat dan waktu pelaksanaan program kerja praktek dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini Berisikan Tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha/kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan, struktur organisasi.

BAB III PERMASALAHAN PERUSAHAAN

Bab ini berisikan tentang analisa permasalahan yang dihadapi perusahaan, temuan masalah, perumusan masalah, kerangka pemecahan masalah, landasan teori, rancangan program yang akan dilakukan, program-program.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian hasil analisis yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan pembahasan hasil analisis mengenai penerapan cara pembuatan website e-commerce.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis berusaha untuk menarik beberapa simpulan yang penting dari semua uraian dalam bab-bab sebelumnya dan memberikan saran-saran yang dianggap perlu untuk perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

KFC merupakan singkatan dari Kentucky Fried Chicken salah satu restoran cepat saji yang didirikan pertama kali di Kentucky, Amerika Serikat PT. Fastfood Indonesia Terbuka Adalah pemilik tunggal waralaba KFC Indonesia, didirikan oleh Galael Group pada tahun 1978 sebagai pihak pertama yang memperoleh waralaba KFC untuk Indonesia. Perseroan mengawali operasi restoran pertamanya pada bulan Oktober 1979 di jalan Melawai, Jakarta, dan telah memperoleh sukses. Kesuksesan outlet ini kemudian diikuti dengan pembukaan outlet-outlet selanjutnya di Jakarta dan perluasan area cakupan hingga ke kota-kota besar lain di Indonesia, antara lain Bandung, Semarang, Surabaya, Medan, Makassar, dan Manado. Keberhasilan yang terus diraih dalam perkembangan merek menjadikan KFC sebagai bisnis waralaba cepat saji yang dikenal luas dan dominan di Indonesia.

KFC merupakan singkatan dari Kentucky Fried Chicken salah satu restoran cepat saji yang didirikan pertama kali di Kentucky, Amerika Serikat PT. Fastfood Indonesia Terbuka Adalah pemilik tunggal waralaba KFC Indonesia, didirikan oleh Galael Group pada tahun 1978 sebagai pihak pertama yang memperoleh waralaba KFC untuk Indonesia. Perseroan mengawali operasi restoran pertamanya pada bulan Oktober 1979 di jalan Melawai, Jakarta, dan telah memperoleh sukses. Kesuksesan outlet ini kemudian diikuti dengan pembukaan outlet-outlet selanjutnya di Jakarta dan perluasan area cakupan hingga ke kota-kota besar lain di Indonesia, antara lain Bandung, Semarang, Surabaya, Medan, Makassar, dan Manado. Keberhasilan yang terus diraih dalam perkembangan merek menjadikan KFC sebagai bisnis waralaba cepat saji yang dikenal luas dan dominan di Indonesia.

Kinerja Perseroan dalam pertumbuhan penjumlahan store menjadikannya salah satu KFC *Franchise Market* terbaik di Asia dengan pertumbuhan rata-rata 8,5% pada tahun 2007 dan akan terus mempertahankan posisi ini.

Pengembangan merek yang kontinu melalui strategi pemasaran yang inovatif, keunggulan operasional, dan pertumbuhan dua digit yang konsisten dalam penjualan dan pengembangan restoran, telah menganugrahi perseroan ini berbagai penghargaan dari Asia Franchise Business Unit dari Yum! Restaurant's International.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi Perusahaan

Visi perusahaan KFC adalah menjadi restoran cepat saji dengan pelayanan terbaik di dunia. Untuk mencapai visi ini, KFC selalu menjamin mutu produk-produknya, memberikan pelayanan yang memuaskan, menawarkan kebersihan dan keamanan produk pangan serta nilai-nilai tambah lainnya. Bagi KFC, senyum setiap pelanggan adalah hal terpenting.

2.2.2 Misi Perusahaan

1. Menjadi perusahaan terbaik bagi semua karyawan kami di setiap komunitas di seluruh dunia.
2. Menghadirkan pelayanan dengan system operasional yang unggul bagi setiap pelanggan kami di setiap restoran cabang KFC.
3. Terus mengalami perkembangan kearah yang menguntungkan sebagai sebuah brand, serta terus mengembangkan system operasional KFC kearah yang lebih baik lagi lewat inovasi dan teknologi.

2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan

Kegiatan Utama KFC KEDATON LAMPUNG adalah perusahaan yang menjual makanan cepat saji sehingga memudahkan customer dalam waktu yang lebih singkat.

1. Melayani pemesanan lewat aplikasi onlien juga yaitu KFCKU yang terdapat promo promo yang menarik sehingga customer hanya tinggal klik dan menunggu di rumah saja biar delivery kami yang mengantar.
2. Melayani pemesanan di jalur drive tru yang membuagt customer tidak usah turun kendaraan cukup beli melalui jendela drive thru saja

2.4 Lokasi Perusahaan

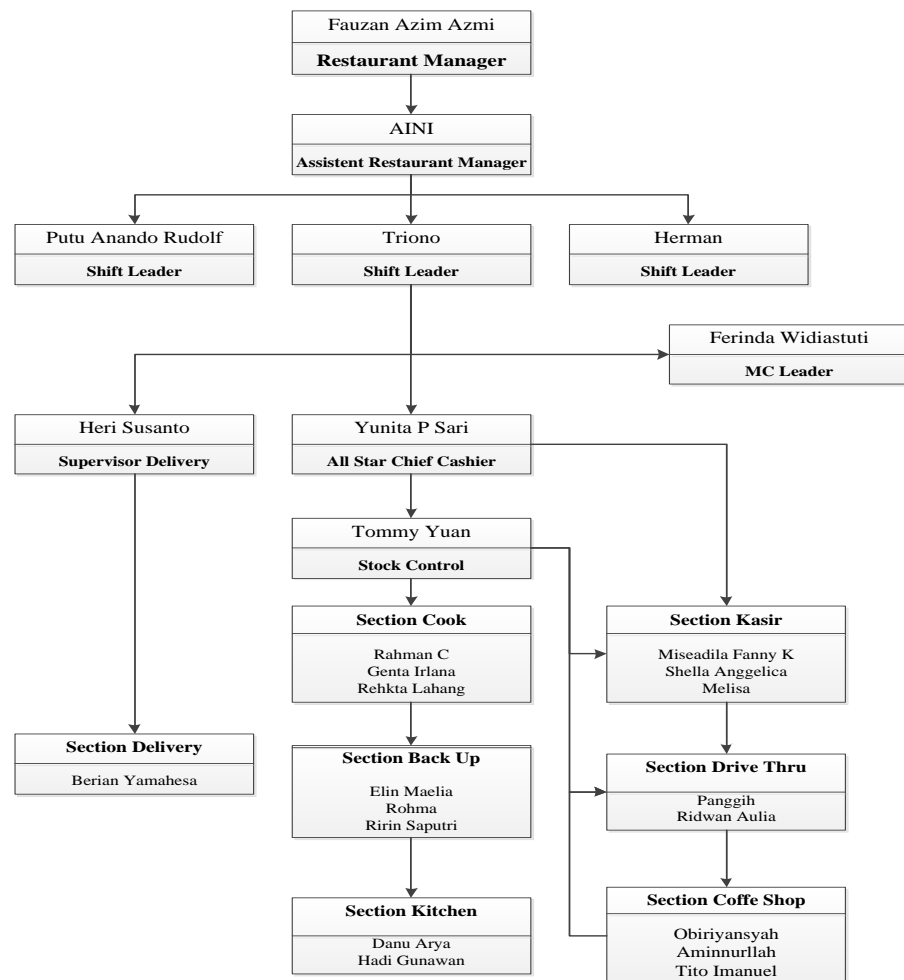
Perusahaan Pusat Call Center

Lokasi : JL.Letjen MT Haryono No.7 , RT.1 RW/6 , Tebet Bar., Kec.Tebet , Kota Jakarta Selatan , Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13630

Cabang Lampung (KFC KEDATON LAMPUNG)

Lokasi : JL.Zainal Abidin Pagar Alam No.24 , Labuhan Ratu, Kec.Kedaton , Kota Bandar Lampung , Lampung 35132

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struttur Organisasi KFC Kedaton Lampung

2.5.1 Analisis tingkatan Manajemen

- a. Top Manager: tingkatan manajemen puncak, biasanya bertugas memberikan persetujuan atas usulan atau memberikan keputusan jangka panjang. Manajer ini sangat memerlukan keterampilan *Conceptual Skills*, *Decision Making Skills* dan *Time Management Skills*. Dalam KFC yang tergolong Top Managementialah : Restaurant Manager
- b. Middle Manager: tingkatan manajemen menengah, biasanya bertugas membuat keputusan jangka pendek dan meminta persetujuan atas kebijakan yang akan di terapkan di perusahaan. Manajer ini lebih memerlukan keterampilan *Human-Relation Skills*, karena tugas manajer ini lebih sibuk berkomunikasi dengan Top Manager atau Supervisory atau dengan manajer lainnya. Selain itu keterampilan *Time Management Skill* juga diperlukan untuk terselesaikannya tugas manajer secara optimal. Dalam sektor KFC, yang tergolong Middle Manager ialah :
 - Assisten Restaurant Manager
 - Shift Leader
- c. Supervisory (First Line Manager): tingkatan manajer level pertama, biasanya bertugas mengontrol secara langsung kinerja para pegawai dan terjun langsung untuk menangani permasalahan yang dihadapi oleh karyawan maupun pegawai. Supervisory sangat memerlukan keterampilan *Technical Skills* karena mereka menangani urusan pekerjaan yang bersifat khusus dan memerlukan keterampilan khusus. Dalam sektor KFC, yang dapat digolongkan dalam supervisory ialah :
 - All Stars Home Delivery
 - Supervisor Home Delivery
 - All Stars Chief Cashier
- d. Manajemen Non-Supervisi: tingkatan manajer paling bawah, yang bertugas langsung dalam kegiatan perusahaan. Manajer ini tidak dapat memerintah, melainkan mendapatkan perintah dan harus melaksanakannya. Keterampilan yang paling dibutuhkan ialah *Technical Skills*. Dalam sektor KFC, yang dapat digolongkan dalam Non-supervisory

Adapun tugas dari masing-masing Jabatan sebagai berikut :

1. Manajer (Pimpinan Cabang Usaha)

Pimpinan cabang adalah dimana pemimpin yang mengatur dalam salah satu store seperti yang menempati posisi paling atas di store itu tugasnya adalah :

- a. Merencanakan, mengatur, dan menganalisa semua proses operasional cabang agar berjalan lancar.
- b. Melakukan kegiatan training terhadap semua karyawan.
- c. Melakukan program yang diberikan perusahaan.
- d. Melakukan pengorderan barang.
- e. Melakukan proses administrasi dan keuangan.

2. Asst. Manager

Seperi diatas assitent adalah bawahan dari manager yang membantu manager mengendalikan store dan juga karyawannya , tugas utamanya :

- a. Membantu segala tugas manajer agar operasional berjalan dengan lancar.
- b. Membantu segala bentuk proses administrasi dan keuangan.
- c. Membantu segala proses surat-menyurat dan file.

3. Shift Leader

Shift Leader adalah pimpinan diatas karyawan yang mengendalikan karyawan dalam prosedur kerja shift lader dibawah naungan manager dan asmen.

- a. Membuat jadwal masuk kerja staff dan karyawan.
- b. Membantu proses administrasi dan keuangan.
- c. Mengawasi prosedur kerja.

4. Chief Cashier

Bendahara dalam seluruh kasir yang menghitung keuangan semua store tugas utama shift kasir adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan administrasi keuangan.
- b. Membagikan modal untuk kasir.
- c. Melakukan proses setoran omzet ke bank.

5. **Public Relation/MC**

MC yaitu staff yang mengatur jika adanya event , MC ini juga membantu store dalam mencari omset agar sales naik , tugas MC adalah :

- a. Memandu acara ulang tahun.
- b. Mencari customer agar menyelenggarakan ulang tahun di KFC.
Membuat laporan ulang tahun.

6. **Stock Keeper**

Stock keeper yang menghitung stock fisik barang dan melakukan stock opname barang tugas utama stock keeper adalah :

- a. Melakukan stock *opname* (.....) barang.
- b. Melakukan pengorderan barang.
- c. Membuat laporan barang masuk/keluar.

7. **SPV HD/All Stars HD**

Atasan atau pimpinan karyawan yang bertugas melalui pemesanan online atau mengatur segala jenis pesan antar online

- a. Mengatur jadwal masuk rider.
- b. Melakukan pelayanan dipesanantar.
- c. Membuat laporan pesan antar.

8. **Rider**

Rider adalah karyawan yang bertugas mengantar pesanan online kepada customer rider ini juga mengemban tugas sebagai berikut :

- a. Mengantar pesanan customer.
- b. Merawat motor pesanantar.
- c. Mengisi checklist atau laporan pesan antar.

9. **Kasir**

Bertugas melayani customer yang berbelanja di store dan kasir ini wajib tahu jika ada promo dari pusat dan pemakaian edc.

- a. Melayani customer yang berbelanja.
- b. Menyiapkan pesanan customer yang berbelanja.
- c. Melakukan serah terima uang hasil penjualan.

10. Backpack Up / Supply Base

Back up yaitu yang bertugas membuat pesanan di pihak belakang ketika kasir, HD dan drive thru yang memesan.

- a. Menyiapkan produk yang akan dijual.
- b. Membuat pesanan yang kasir pesan
- c. Menyiapkan bumbu bumbu produk matang

11. Cook / Kithcen

Kitchen yang bertugas membuat produk yang setengah matang atau jadi dan kitchen ini wajib bekerja sama dengan cook.

- a. Menyiapkan produk mentah dan matang yang akan dijua
- b. Melakukan proses pemasakan produk.

12. Dining

Dining yang bertugas menjaga kebersihan di luar area store dan diluar area kasir yaitu tempat customer makan.

- a. Menjaga kebersihan dan kenyamanan riset.
- b. Menjaga toilet agar tetap kering dan bersih.

Melayani kebutuhan customer di restoran

13. Coffee Shop Barista

Barista adalah seorang karyawan yang bertugas menjual produk coffee dan donnut , tugas barista yaitu :

- a. Membuat coffee maker atau seperti coffe shot
- b. Melayani customer yang memesan menu coffee shop
- c. Menerapkan budaya beberes atau membantu team dining

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang di hadapi

3.1.1 Temuan Masalah

Permasalahan pada sebuah temuan yang dikerjakan oleh stock kontrol atau petugas gudang KFC Kedaton Lampung dalam melakukan perhitungan barang masih manual dari stock fisik ke stock yang ada di sistemnya semua itu ditulis secara manual sehingga mempersulit karyawan kami dalam menginput barang yang mengakibatkan terjadinya plus minus dalam perhitungan barang yang dimana ketika terjadi minus barang karyawan harus potong gaji.

Karena perhitungan barang yang sudah terpakai dan yang belum terpakai itu dihitung secara manual dan setiap barang adatanggal expired nya masing masing. Disinilah permasalahan yang terkadang tidak di terapkannya sistem LIFO dan FIFO dalam penggunaan produk oleh karyawan atau disebut bekerja secara tidak prosedur dan diarenakan masih manual jadi stock kepper harus menyelesaikan masalah ini.

3.1.2 Perumusan Masalah

Perumusan Masalah nya yaitu kita dapat melihat masalah apa saja yang ada di tempat kerja praktek kita seperti yang saya jelaskan disini :

- a) Bagaimana merancang sebuah aplikasi sistem informasi penginputan dan pengeluaran stock barang dengan metode LIFO
- b) Merancang sistem yang dapat dengan mudah diakses untuk dilihat

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah nya bagaimana sebuah masalah dapat di selesaikan dan dapat di cari agar kita mengetahui segala solusinya

- c) Mencari data yang di butuhkan seperti :Data supplier, Data cabang, Data pemesanan, Data pembelian, Data barang, Data pengeluaran, dan Data pending.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah tatanan atau keterpaduan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (Dengan satuan fungsi atau tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu.

3.2.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan dalam mengambil setiap pengambilan keputusan. Secara *Etimologi*, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu *informaction* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin *informationem* yang berarti “garis besar, konsep, ide”.

Menurut Krismaji (2015), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”. Hal serupa disampaikan oleh *Romney dan Steinbart (2015)*: Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.

Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

3.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut *Robert A. Leitch & K. Roscoe Davis*, “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi-strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang diperlukan”.

Pengertian menurut Krismaji (2015) : Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta

menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan .

3.2.4 Basis Data

Merupakan sekumpulan data yang berisi informasi dan saling berhubungan. Pengertian ini sangat berbeda antara basis data relasional dan non relasional. Pada basis data non relasional, sebuah basis data hanya merupakan sebuah file.

3.2.5 Diagram Entity Relationship (Diagram E-R)

Perancangan basis data sering kali diasosiasikan dengan pembuatan model entity- relationship, dimana kelompok-kelompok data dan relasi atas kelompok data tersebut diwujudkan dalam bentuk diagram. Model *entity-relationship* yang berisikan komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan diagram *entity-relationship*.

3.2.6 Data Flow Diagram (DFD)

Pendekatan analisis terstruktur diperkenalkan oleh *Demarco* (1978) dan *Gane Sarson* (1979) melalui buku metodologi struktur analisis dan disain sistem informasi, mereka menyarankan untuk menggunakan data flow diagram dalam menggambarkan aktivitas sistem informasi atau membuat model sistem.

Pengertian secara umum dari data *flow* diagram adalah suatu newtrok yang menggambarkan suatu sistem automata atau komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.(Sutabri. 2005).

3.2.7 Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah danurut urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan

programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

3.2.8 Mengenal Microsoft Visual Basic .NET 2008

Microsoft Visual Studio 2008 merupakan kelanjutan dari Microsoft Visual Studio sebelumnya, yaitu *Visual Studio .NET 2003* yang diproduksi oleh *Microsoft*. Pada bulan Februari tahun 2002 *Microsoft* memproduksi *teknologi .NET Framework versi 1.0*, *Teknologi .NET* ini didasarkan atas susunan berupa *.NET Framework*, sehingga setiap produk baru yang terkait dengan *teknologi .NET* akan selalu berkembang mengikuti perkembangan *.NET Frameworknya*.

Pada perkembangan nantinya, mungkin untuk membuat program dengan *teknologi.NET*, memungkinkan para pengembang perangkat lunak akan dapat menggunakan lintas sistem operasi, yaitu dapat dikembangkan di sistem operasi *Windows* juga dapat dijalankan pada sistem operasi lain, misalkan pada sistem operasi *Linux*, seperti yang telah dilakukan pada pemrograman *Java* oleh *Sun Microsystems*. Pada saat ini perusahaan- perusahaan sudah banyak meng update aplikasi yang lama yang dibuat dengan *Microsoft Visual Basic 6.0* ke *teknologi .NET* karena kelebihan-kelebihan yang ditawarkan, terutama memungkinkan pengembangan perangkat lunak secara cepat mampu membuat program yang robust, serta berbasiskan integrasi ke Internet yang dikenal dengan *XML Web Service*.

3.2.9 Mengenal .NET 2008 Framework

Pemrograman *Microsoft Visual Studio.NET 2008* adalah Sebuah platform untuk membangun,menjalankan dan meningkatkan generasi lanjut dari aplikasi terdistribusi.*.NET Framework* merupakan platform terbaru untuk pemrograman aplikasi *windows* dari *Microsoft* dalam upaya meningkatkan produktivitas pembuatan sebuah program aplikasi dan memungkinkan terbukanya peluang untuk menjalankan program pada multi sistem operasi serta dapat memperluas pengembangan aplikasi *Client Server*.

3.2.10 Mengenal Common Language Runtime

Kode yang digunakan *Microsoft Visual Studio 2008* pada *Visual Studio .NET* dapat ditulis dengan beberapa kode, antara lain : *Visual Basic.NET*, *Visual C#.NET*, *Visual J#.NET* dan *Visual C++.NET* serta memiliki jendela (*windows*) yang sama memakai metode *CLR (Common Language Runtime)*. *CLR* menyediakan antarmuka di antara kode dan sistem operasi yang menyediakan manajemen memori serta sistem yang umum. Salah satu yang dihasilkan dari sistem operasi modern seperti *Windows* dan *Linux* adalah aplikasi yang terisolasi dari yang lain. Hal itu sangat menentukan keamanan dan kestabilan aplikasi tersebut. Dengan isolasi yang sempurna (berdiri sendiri), sebuah aplikasi yang crash tidak akan mempengaruhi aplikasi yang lain. *.NET* juga memiliki dukungan yang kokoh dan canggih pada konsep keamanan kode. Dukungan tersebut didesain untuk memberikan hak masing-masing pada user dengan tingkat keamanan yang berbeda. Penggunaan *.NET* memungkinkan keamanan program tentunya akan terjamin di dalam suatu sistem.

3.3 Metode yang digunakan

Metode yang akan digunakan yaitu metode *LIFO (Last In First Out)* *LIFO* artinya yang masuk terakhir keluar pertama. Metode ini mengasumsikan unit persediaan yang dibeli pertama akan dikeluarkan di akhir. Artinya, unit yang dijual pertama adalah unit persediaan yang terakhir masuk ke gudang. Jadi biasanya persediaan akhir barang dagangan akan dinilai dengan nilai perolehan persediaan yang pertama atau awal masuk. Metode biaya persediaan *LIFO* ini didasarkan pada asumsi bahwa aliran keluar biaya persediaan merupakan kebalikan dari kronologi terjadinya biaya.

Pada metode ini, harga beli terakhir dibebankan ke operasi dalam periode kenaikan harga (inflasi), sehingga laba yang dihasilkan akan kecil dan pajak yang terutang juga menjadi lebih kecil. Sebelum menjalankan aplikasi perhitungan barang *LIFO*, perlu diperhatikan kebutuhan sistem dan konfigurasi sistem. Agar nanti dapat berjalan dengan baik. Untuk itu perlu adanya elemen-elemen yang

dapat mendukung yaitu berupa hardware (perangkat keras computer) dan software (perangkat lunak computer). Pembuatan aplikasi desktop LIFO ini memiliki kebutuhan sistem yang akan dijalankan dengan baik jika mendapat dukungan dari perangkat jika mendapat dukungan dari perangkat minimal Sistem computer perangkat lunak sebagai berikut :

- a) Microsoft Windows XP.
- b) Program Visual Basic .NET 2008.
- c) Database MySQL.
- d) Web Server IIS 5.0 atau Apache 2.0.
- e) Browser Internet Explore 6.0, Mozilla Firefox atau yang lainnya.

Sistem komputer perangkat keras :

- a) Minimal support prosesor Intel Pentium III, disarankan di atasnya.
- b) Minimal Ram 256 Mb, disarankan di atasnya.

Menganalisa bagaimana output yang dihasilkan seperti laporan pengeluaran barang , peminjaman barang.

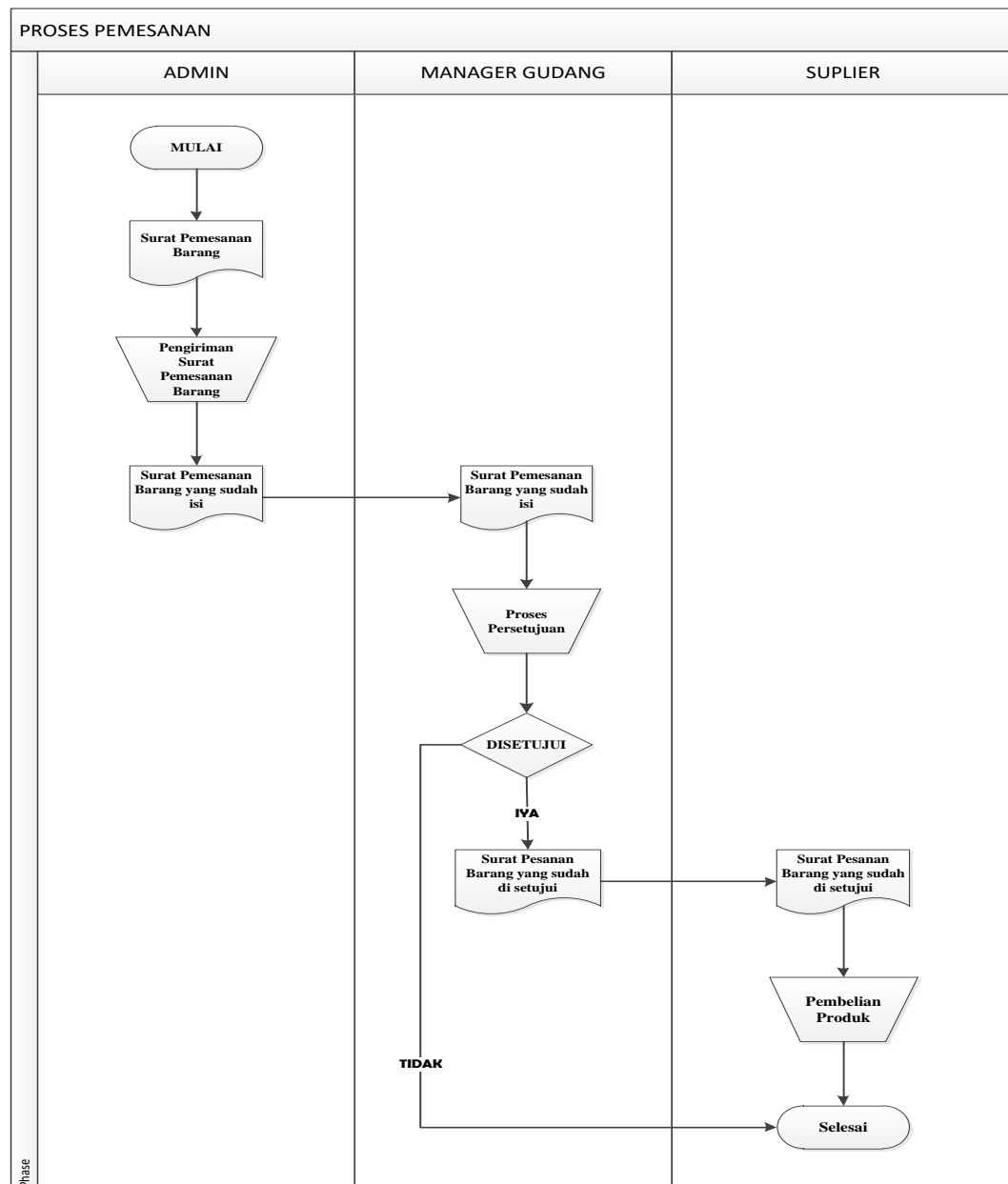
Tools yang digunakan dalam penelitian adalah :

- a) Microsoft Visio 2002 untuk merancang sytem flowchart dan diagram berjenjang.
- b) Sybase Power designer 15 untuk merancang data flow diagram, conceptual data model (CDM) dan physical data model (PDM).
- c) Microsoft Visual Basic dot Net 2008 sebagai bahasa Pemrograman.
- d) MySQL untuk pengolahan database.

(Gambar 3.3 Di belakang adalah gambar report perhitungan data barang dari stock kepper hitung melalui fisik)

3.4 Perancangan Sistem

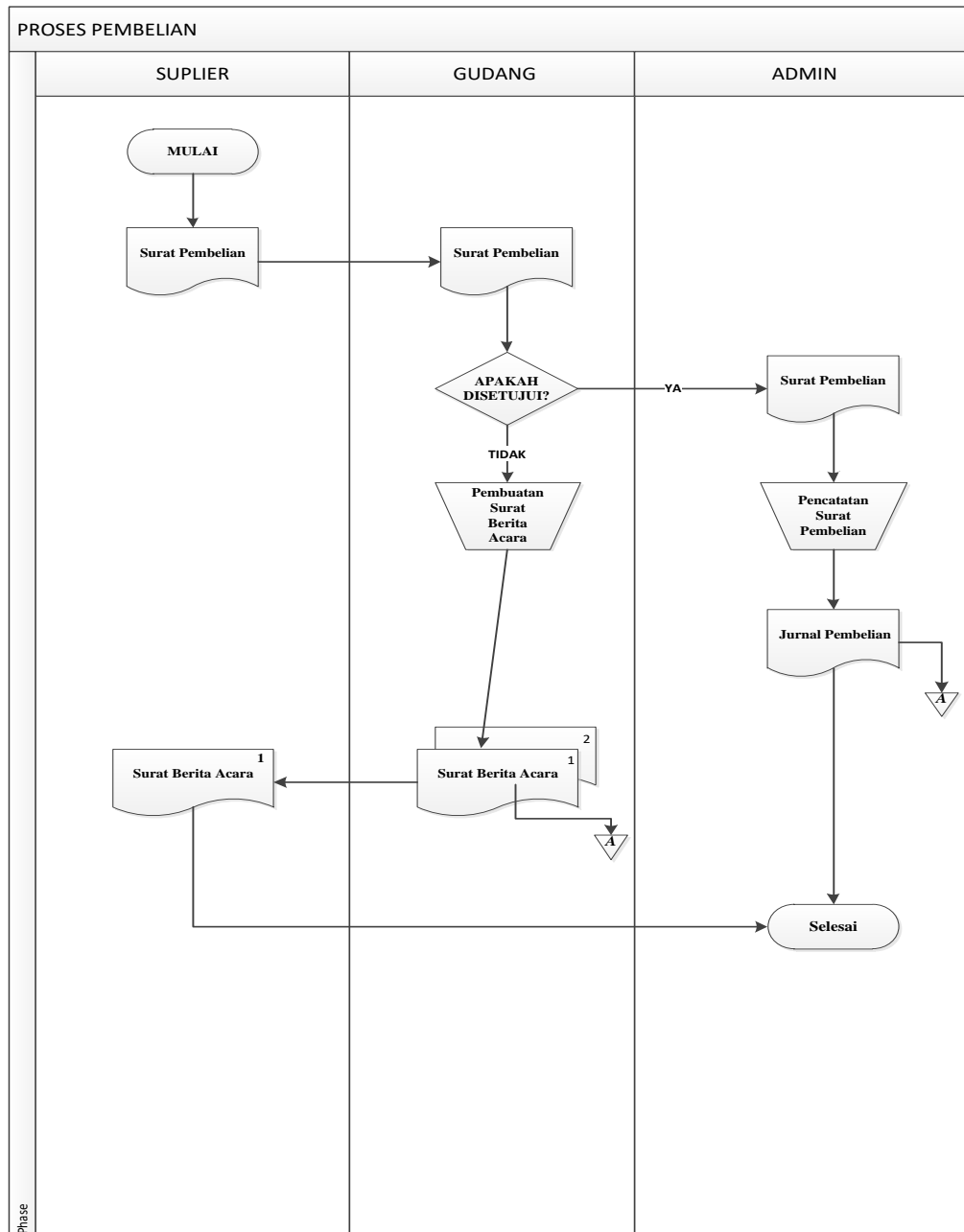
3.4.1 Proses Pemesanan barang



Gambar 3.4 Proses pemesanan barang

Pada waktu pemesanan barang, admin membuat surat pemesanan barang dan diberikan kepada manajer gudang. Apakah surat pemesanan disetujui atau tidak. Jika disetujui maka melakukan pemesanan barang kepada *supplier*. Apabila tidak, barang tidak jadi dipesan.

3.4.2 Proses Pembelian Barang

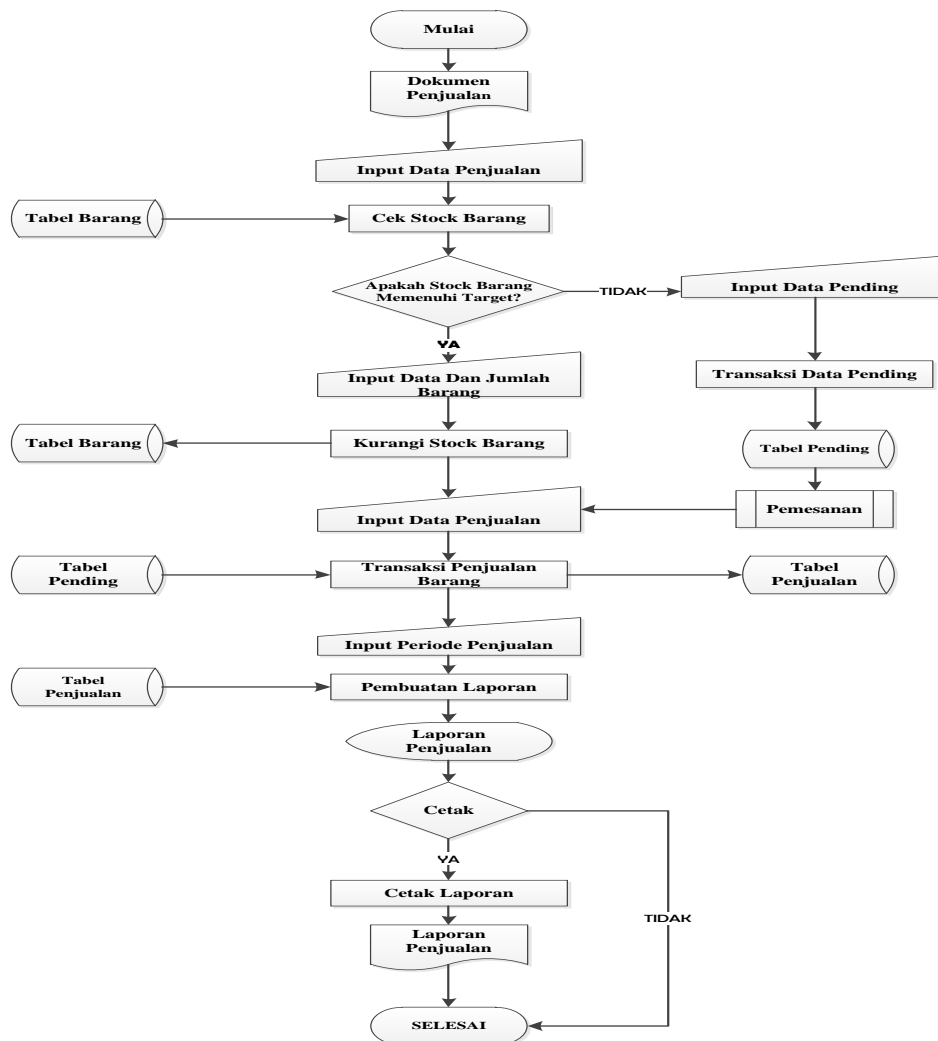


Gambar 3.5 Proses pembelian barang

Pada waktu penerimaan barang dari *supplier* petugas gudang wajib untuk memeriksa surat pemesanan. Penerapan yang dilaksanakan dalam pemeriksaan harus sesuai dengan jumlah permintaan barang, *expired date* barang, kondisi barang tidak rusak dan keadaan tersegel. Apabila disetujui petugas gudang akan

memberikan ke admin untuk pencatatan surat pembelian dan akan dimasukkan ke jurnal pembelian lalu diarsip kemudian selesai. Jika tidak disetujui dalam arti kondisi barang rusak maka petugas gudang akan membuat surat berita acara rangkap dua yang akan diberikan kepada *supplier* satu dan arsip gudang satu.

3.4.3 Proses Penjualan Barang

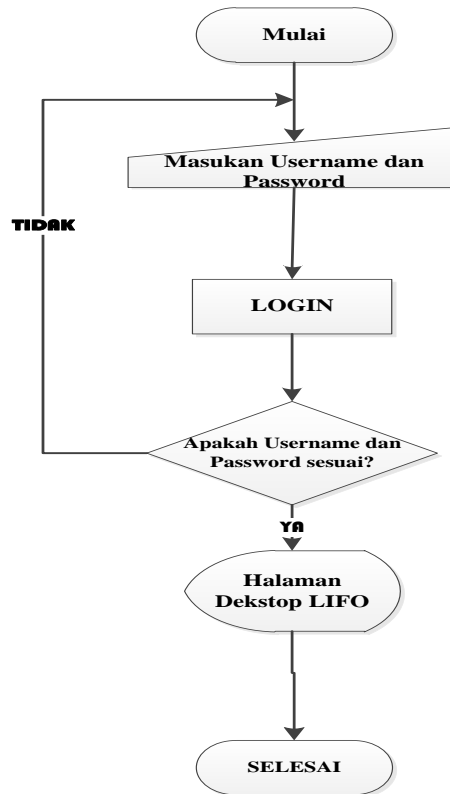


Gambar 3.6 Flowchart Proses Penjualan Barang

Pada saat permintaan cabang, petugas gudang wajib mengecek surat pemesanan cabang. Apakah stok barang masih ada atau tidak. Jika barang memenuhi target petugas gudang akan memberikan surat pemesanan kepada admin untuk pencatatan surat penjualan dan akan dimasukkan ke jurnal

penjualan lalu diarsip kemudian selesai. Jika tidak disetujui dalam arti kondisi barang habis atau kurang maka admin akan membuat surat pending barang dan akan dimasukkan ke jurnal pending barang lalu diarsipkan.

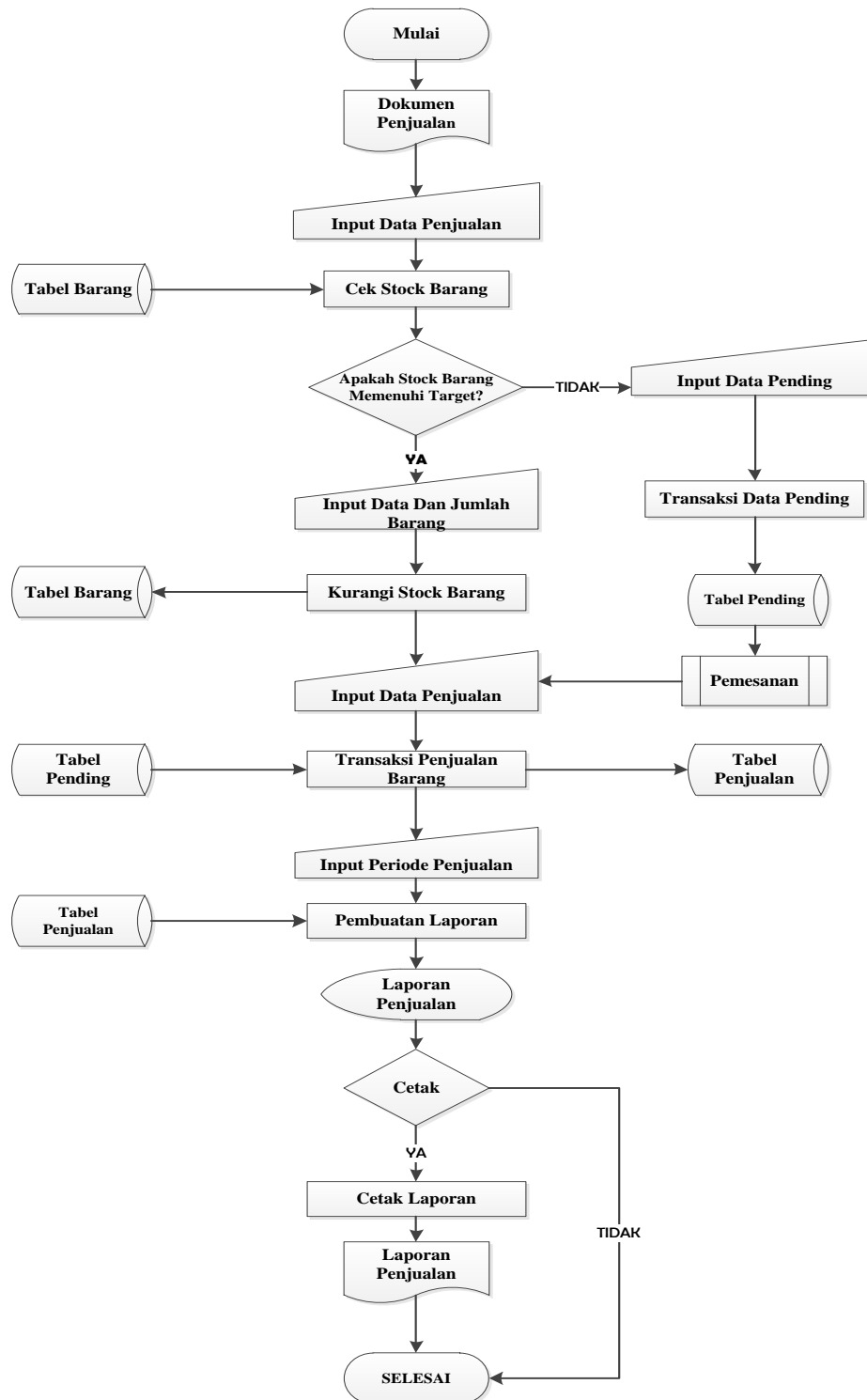
3.4.4 Activity Diagram system Flowchart LOGIN



Gambar 3.6 Activity Diagram LOGIN

Langkah pertama memasukkan username dan password, jika username dan password tidak sesuai maka user diminta mengisi username dan password yang sesuai, jika username dan password sesuai maka sistem akan menampilkan halaman desktop *LIFO*.

3.4.5 System Flowchart Penjualan Barang

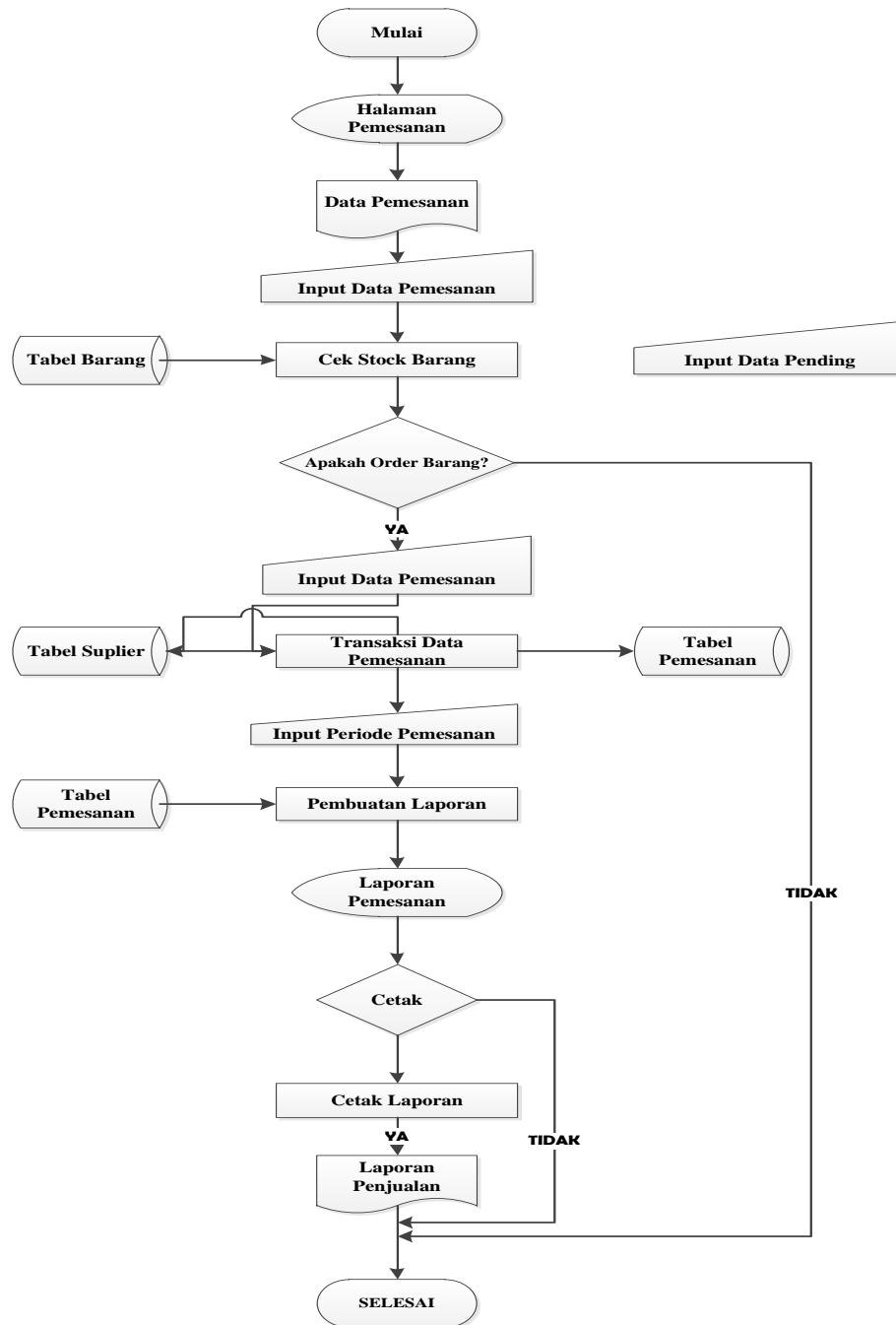


Gambar 3.6 System Flowchart Penjualan Barang

Langkah pertama input data penjualan, selanjutnya cek stok barang. Apakah stok barang memenuhi target. Jika memenuhi target input barang dan jumlah barang kemudian melanjutkan ke proses mengurangi tabel barang. Jika stok barang tidak memenuhi target maka sistem akan masuk ke input data pending dan melakukan proses penyimpanan ke transaksi pending barang melibatkan tabel pending. Kemudian barang akan dipesankan, apabila barang sudah ada maka akan lanjut ke Input data penjualan dan melakukan proses ke transaksi penjualan melibatkan tabel pending, tabel penjualan kemudian lanjut ke input periode penjualan melakukan proses pembuatan laporan melibatkan tabel penjualan dan menampilkan laporan penjualan. Jika tidak ingin dicetak sistem akan berakhir. Apabila dicetak akan menghasilkan laporan dokumen penjualan.

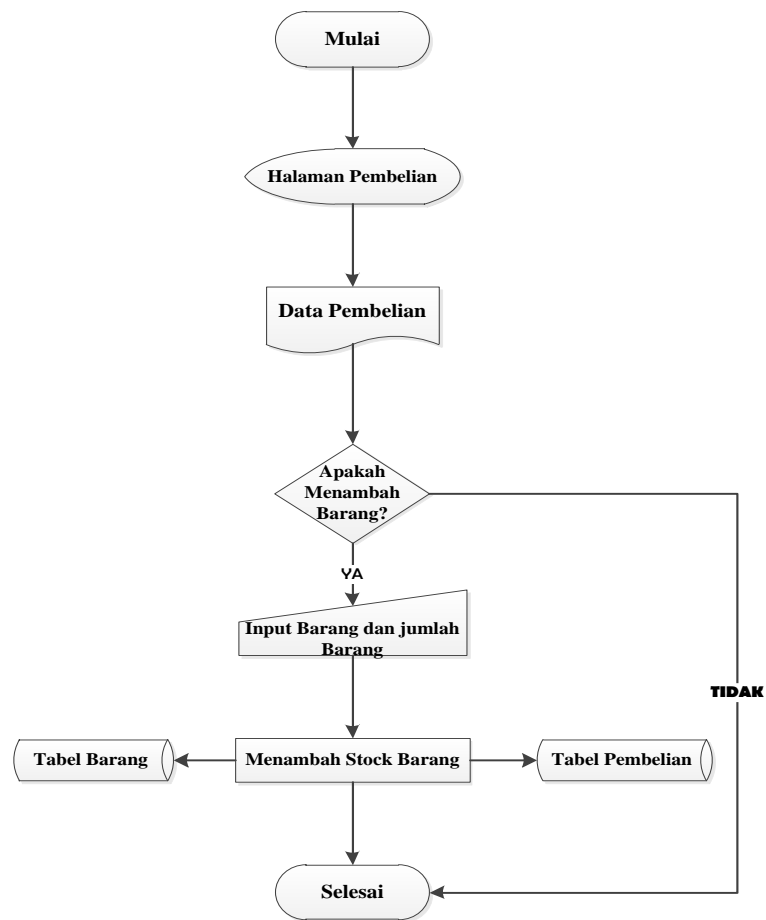
3.4.6 System Flowchart Pemesanan Barang

Langkah pertama *input* data pemesanan, selanjutnya cek stok barang. Apakah order barang. Jika order barang input data pemesanan lanjut ke proses transaksi pemesanan melibatkan tabel pemesanan dan tabel supplier. Kemudian lanjut ke input periode pemesanan melakukan proses pembuatan laporan melibatkan tabel pemesanan dan menampilkan laporan pemesanan. Jika tidak ingin dicetak sistem akan berakhir. Apabila dicetak akan menghasilkan laporan dokumen pemesanan.



Gambar 3.7 System Flowchart Pemesanan Barang

3.4.7 System Flowchart Pembelian Barang



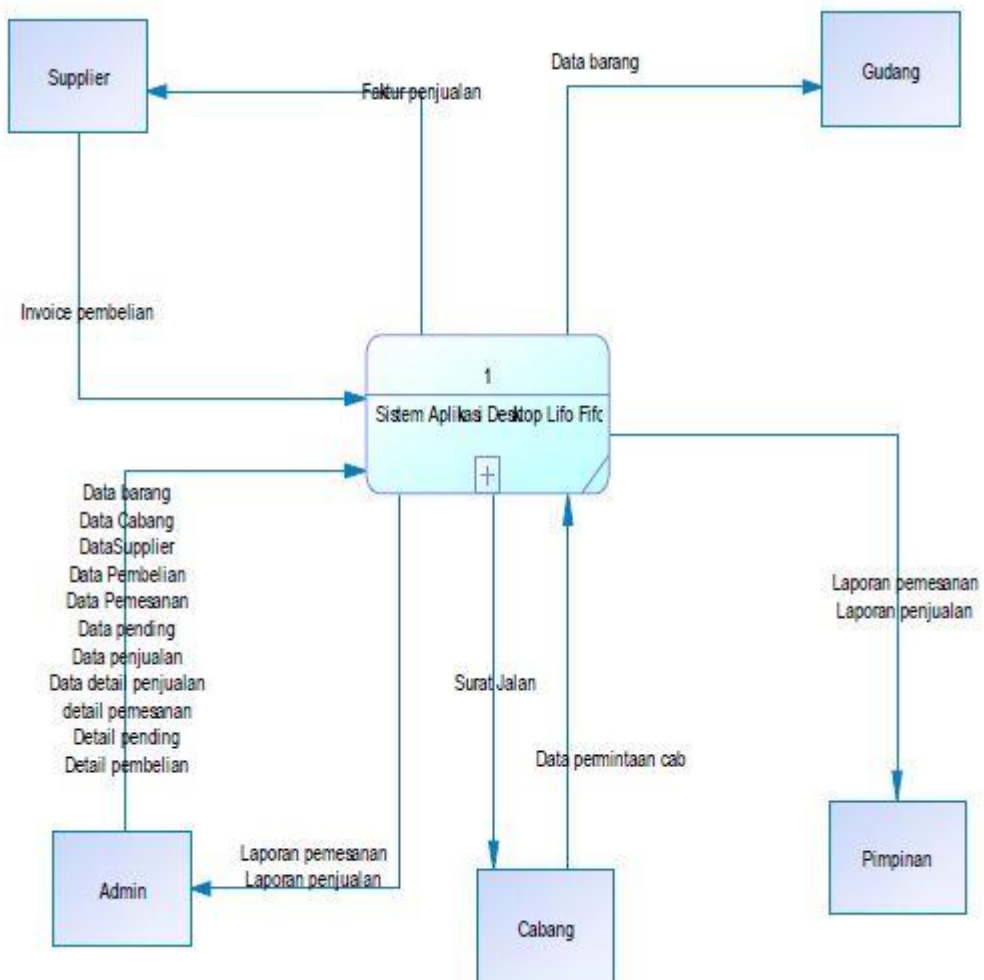
Gambar 3.8 System Flowchart Pembelian Barang

Sistem akan menampilkan halaman pembelian, berlanjut melakukan proses ke data pembelian. Jika tidak ingin menambahkan barang maka sistem akan berakhir. Apabila ingin menambah barang maka melakukan input barang yang akan dibeli. Jika pengisian sudah lengkap sistem akan melakukan proses ke penyimpanan penambahan barang ke tabel pembelian dan melibatkan tabel barang kemudian selesai.

Sistem menampilkan halaman detail penjualan, jika tidak ingin membuat laporan penjualan maka sistem berakhir. Apabila membuat laporan penjualan sistem berlanjut ke pengisian laporan penjualan, jika tidak ingin dicetak maka hanya menampilkan laporan penjualan. Apabila ingin dicetak akan menghasilkan laporan penjualan.

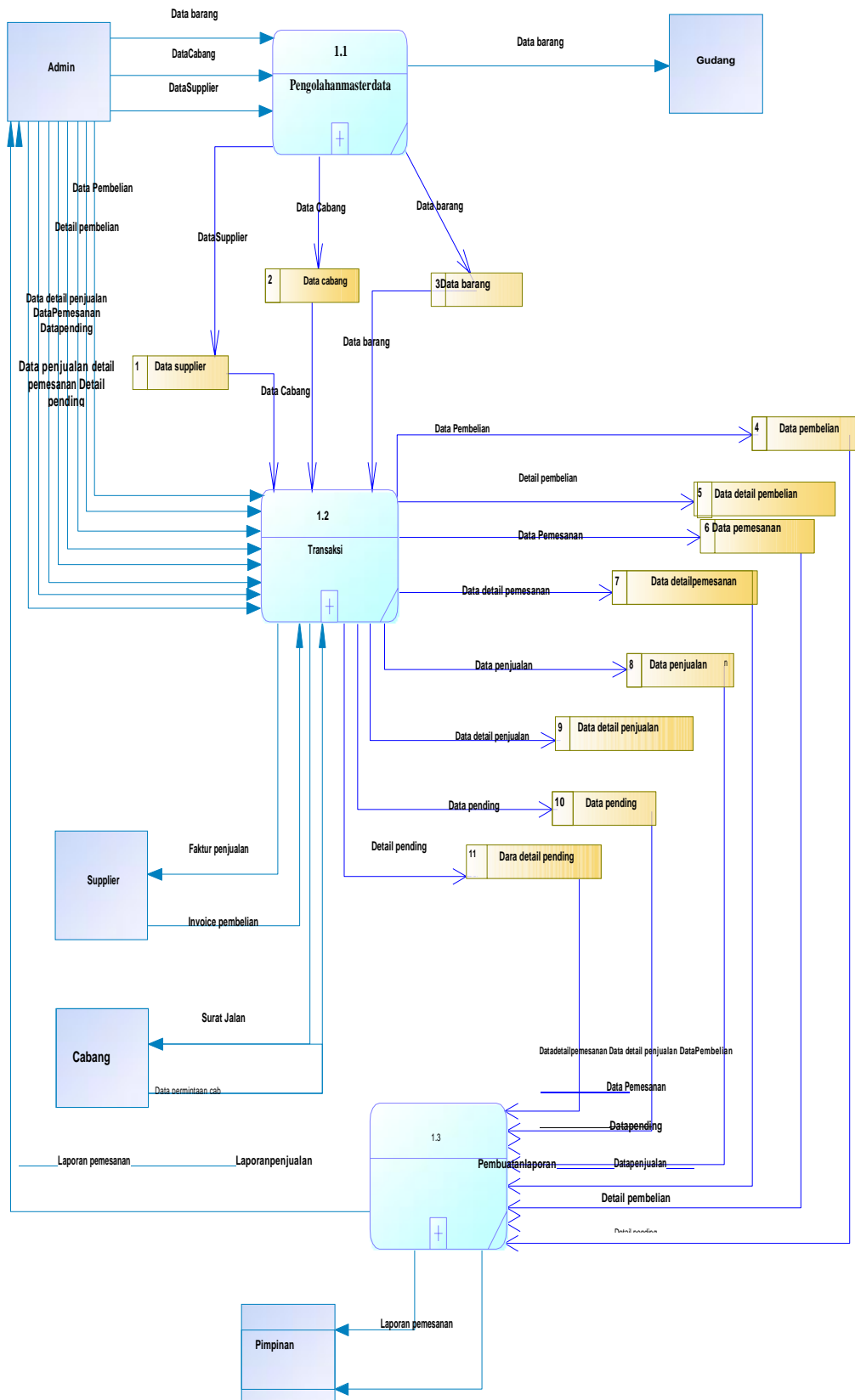
3.4.8 Context Diagram

Context diagram menggambarkan relasi antara entity luar yaitu: supplier, cabang, admin, gudang dan pimpinan.



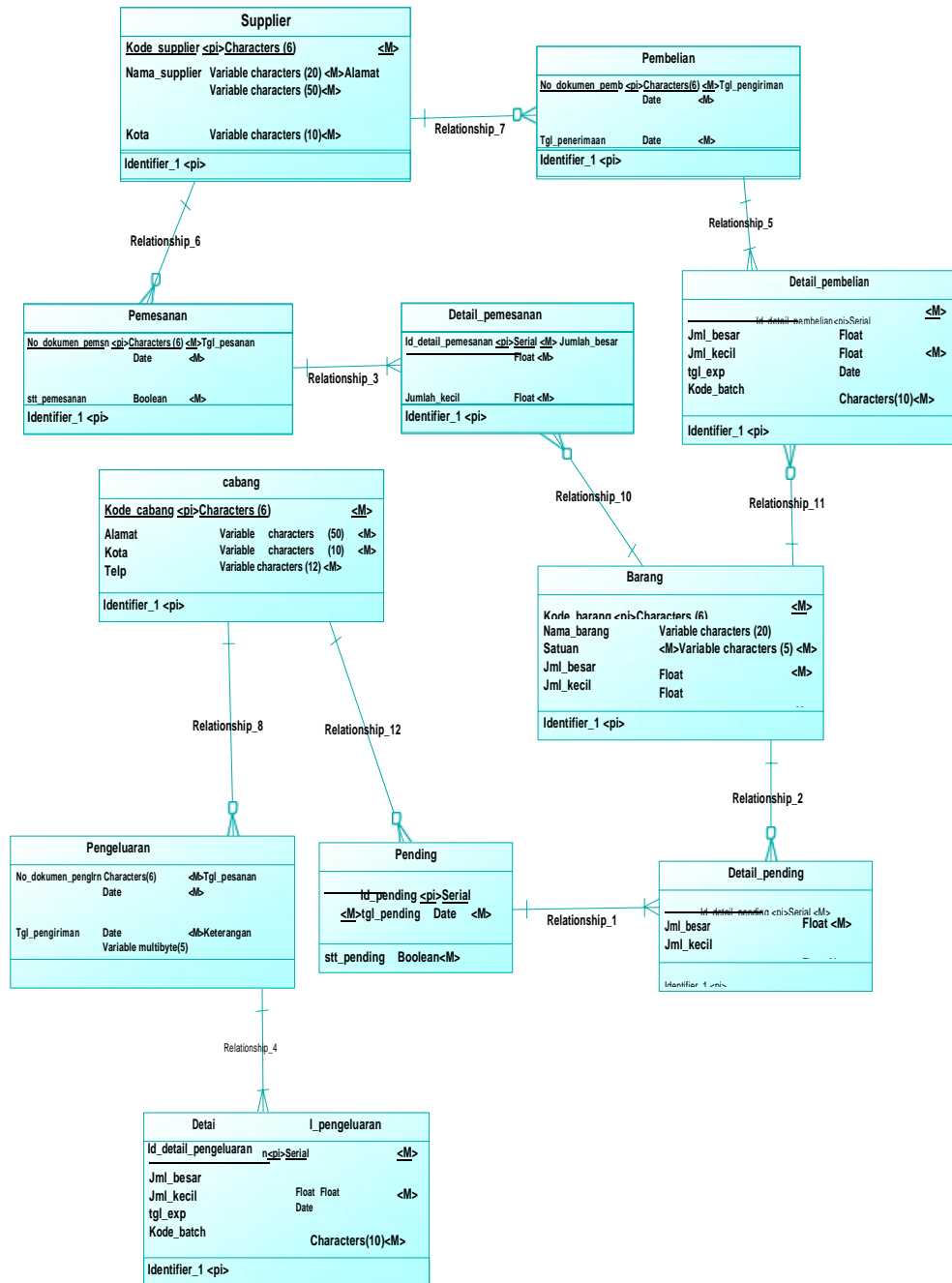
Gambar 3.9 Context Diagram

3.4.9 Data Flow Diagram DFD level 0



Gambar 3.10 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

3.4.10 Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 3.11 Conceptual Data Model (CDM)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Pembahasan

Hasil pembahasan dari penerapan aplikasi berbasis desktop dengan menggunakan metode *LIFO* yaitu agar stock control (Karyawan yang tugasnya menghitung barang) bisa dengan mudah menghitung barang tidak secara manual lagi dan bisa disesuaikan hitungan fisik dan juga yang ada di sistem pemostingannya jadi bisa ketahuan jika ada minus barang dan selisih akan tetapi sebelum menjalankan desktop *LIFO*, perlu diperhatikan kebutuhan system dan konfigurasi sistem. Agar nanti dapat berjalan dengan baik. Untuk itu perlu adanya elemen-elemen yang dapat mendukung yaitu berupa hardware (perangkat keras *computer*) dan software (perangkat lunak *computer*). Pembuatan aplikasi desktop *LIFO*, ini memiliki kebutuhan sistem yang akan dijalankan dengan baik jika mendapat dukungan dari perangkat minimal sebagai berikut :

1. Sistem *computer* perangkat lunak:
 - a. Microsoft Windows XP.
 - b. Program Visual Basic .NET2008.
 - c. DatabaseMySQL.
 - d. Web Server IIS 5.0 atau Apache2.0.
 - e. *Browser* Internet Explore 6.0, Mozilla Firefox atau yang lainnya.
2. Sistem *computer* perangkat keras:
 - a. Minimal support prosesor Intel Pentium III, disarankan di atasnya.
 - b. Minimal Ram 256 Mb, disarankan di atasnya.

Selain itu aplikasi ini juga dirancang khusus untuk mengelola data-data yang ada di bagian gudang store KFC Kedaton dan bisa juga mengelola barang yang datang dari gudang pusat.

4.2 Tampilan Menu Utama

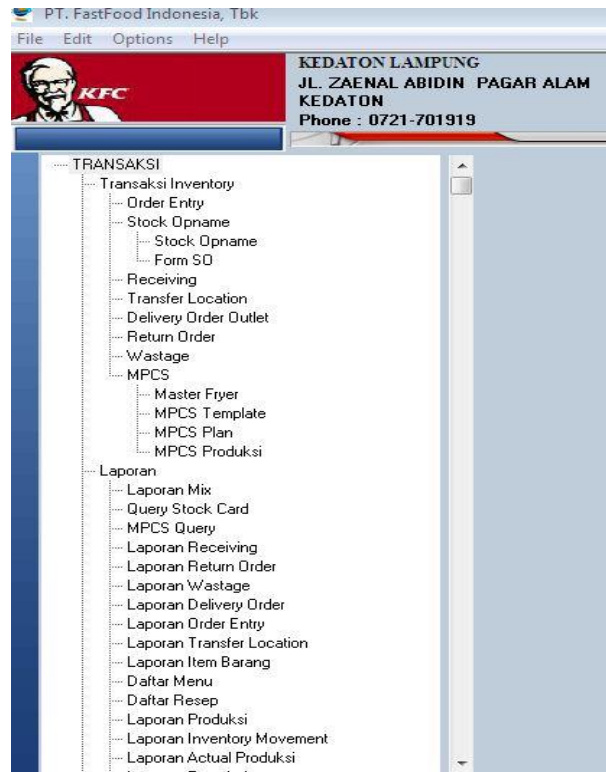
Berikut ini adalah tampilan tampilan yang sudah di desain untuk aplikasi inventory data desktopnya dengan metode *LIFO (Last in first out)* .

Tampilan halaman utama terdapat menu Transaksi Inventory data dan Laporan untuk perhitungan barang seperti Cup Float, wadah cream soup , sendok, pemakaian tepung dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan produk.

Transaksi Inventory berisi :

1. Order Entry yang berfungsi untuk mengorder atau memesan barang dan produk apa sajakah yang akan habis dan expired .
2. Stock Opname , SO ini dilakukan per ahir bulan per tanggal satu gunanya untuk menghitung semua barang berapa banyak pemakaian barang secara fisik dan hitungan melalui sistem , ini yang sangat berfungsi karena selama ini hitungannya masih manual
3. Receiving yaitu terima barang dan produk apa saja yang datang dari gudang pusat
4. Transfer Location yang berarti peminjaman barang antar store seperti dari KFC Kedaton meminjamkan barang ke KFC Mall Kartini dikarenakan suatu barang di store itu habis sehingga kita melakukan peminjaman dan itu harus di data
5. Delivery Order Outlet orderan barang yang habis dari store kedaton akan diantar pada hari esok secara otomatis
6. Return Order yaitu orderan dari gudang yang telah sampai dan tercatat secara otomatis di sistem apa saja barang yang telah dikirim ke store dan stock kontrol hanya tinggal mengecek fisiknya saja
7. MPCS adalah perhitungan barang yang telah terpakai sesuai dengan barcode karena sistem *LIFO* menerapkan yang terakhir di pakai itu yang akan d *barcode* dan sisanya harus jadi yang pertama di pakai.

Pada menu laporan yaitu berisi banyaknya laporan yang harus dibuat secara otomatis melalui sistem dan laporan berdasarkan transaksi inventory diatas.



Gambar 4.2 Menu Utama Inventory data

4.3 Halaman Perhitungan dan Order Barang

Disamping menu utama inventory data sebelah kanan terdapat halaman yang berisikan menu untuk melaukan perhitungan barang setelah mengorder barang dan membeli barang dari gudang,supplier,canvasing dan juga outlet lain



Gambar 4.3 Halaman perhitungan dan pengorderan barang

4.3.1 Permintaan barang ke gudang pusat tembesu

Disini kita bisa tau barang apa saja yang kita order dan kita minta setelah kitamengecek barang apa saja yang sudah expired dan sudah habis di store kita.

Pada menu ini terdapat tombol klik lain yaitu :

- Cek order : Untuk mengecek ulang orderan kita
- Kirim : Mengirim otomatis list barang yang akan diorder
- Detail Item : Untuk melihat lebih detail jumlah barang yang di order
- Tambah : Untuk menambah barang orderan
- Cetak : Mencetak resi atau bukti
- Keluar : Untuk keluar dari menu

PT. FastFood Indonesia, Tbk

KEDATON LAMPUNG
JL. ZAENAL ABIDIN PAGAR ALAM
KEDATON
Phone : 0721-701919

21 Aug 2020
Welcome TRIONO - SUPERVISOR

Permintaan Barang - Gudang OL

No. Order	Tanggal	Tgl. Kirim	Kadahwarsa	Jenis Gudang	Print.#	Status Kirim	Status Order
RO211020080026	10/08/2020	11/08/2020	17/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Sudah	On Order
RO211020080032	12/08/2020	13/08/2020	19/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Belum	On Order
RO211020080033	12/08/2020	13/08/2020	19/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Sudah	On Order
RO211020080040	14/08/2020	15/08/2020	21/08/2020	GD.DRY GOODS LPG	0	Sudah	On Order
RO211020080041	15/08/2020	18/08/2020	22/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Belum	On Order
RO211020080049	17/08/2020	18/08/2020	24/08/2020	GD.DRY GOODS LPG	1	Sudah	On Order
RO211020080059	20/08/2020	22/08/2020	27/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Sudah	On Order
RO211020080060	20/08/2020	22/08/2020	27/08/2020	GD.DRY GOODS LPG	0	Sudah	On Order
RO211020080061	21/08/2020	22/08/2020	28/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Sudah	On Order
RO211020080062	21/08/2020	22/08/2020	28/08/2020	GD.COMMISARY LPI	0	Sudah	On Order

Catatan: TAMBAHAN

003793 - 10 Aug 2020

Cek Order Kirim Detail Item Tambah Cetak Keluar

Gambar 4.4 Permintaan barang ke gudang pusat tembesu

4.3.2 Permintaan barang ke suplier

Sama hal nya seperti melakukan permintaan barang ke gudang pusat, permintaan ke outlet ini hanya saja berstatus kan permintaan barang ke suplier lain menunya pun isinya sama saja.

PT. FastFood Indonesia, Tbk
KEDATON LAMPUNG
JL. ZAENAL ABIDIN PAGAR ALAM
KEDATON
Phone : 0721-701919

Welcome TRI

Pembelian Barang - Supplier Supplier: Semua Status: On Order

No. Order	Tanggal	Tgl. Kirim	Kadaluwarsa	Supplier	Print #	Status Kirim	Status Order
PO211020080026	13/08/2020	15/08/2020	20/08/2020	COCA-COLA DISTRIE	2	Belum	On Order
PO211020080027	13/08/2020	14/08/2020	20/08/2020	SUKANDA DJAYA (L:	0	Belum	On Order
PO211020080033	15/08/2020	18/08/2020	22/08/2020	PT.SINAR PARAMITA'	1	Belum	On Order
PO211020080042	19/08/2020	22/08/2020	26/08/2020	SUKANDA DJAYA (L:	2	Belum	On Order

Catatan: 003733 - 13 Aug 2020 - 06:45:59

Detail Item | Tambah | Cetak | Keluar

Gambar 4.5 Permintaan barang ke supplier

4.3.3 Daily Sales Report

Report Daily Sales Payment merupakan laporan yang menunjukkan Payments Details (pembayaran) transaksi pada periode tertentu mulai dari detail penjualan, ShippingSales (biaya kirim), Vouchers, diskon, Customer Account (hutang customer) dan Return.

PT. FastFood Indonesia, Tbk
KEDATON LAMPUNG
JL. ZAENAL ABIDIN PAGAR ALAM
KEDATON
Phone : 0721-701919

Daily Sales Report

Kode Area: 161 AREA COACH GMO WEST - 13
Kode Outlet: 2110 KEDATON LAMPUNG
Order Type: Semua
Periode: 21/08/2020 s.d. 21/08/2020
POS#: Semua
Kasir: Semua
Shift: Semua

Cetak | Keluar

Gambar 4.6 Daily Sales Report

4.3.4 Contoh laporan daily sales report yang akan di cetak

Sangat berpengaruh juga dengan perhitungan barang sebab disini terlihat dari pemostingan para kasir apa saja yang menjadi output .

Magic Print Preview
File View
100%

PT. Fastfood Indonesia, Tbk
KEDATON LAMPUNG - Motherstore

-- Daily Sales Report --
*** Temporary ***

Order Type : Semua
Outlet : KEDATON LAMPUNG
Periode : 21 Aug 2020

POS# : Semua
Cashier : Semua
Shift : Semua

Keterangan	#	Nilai
Informasi Koreksi		
Void.....	0	0.00 = AF
Cancel.....	0	0.00 = AG
Refund.....	0	0.00 = AH
Cancel Transaksi.....	0	0.00 = AI
Bad Order.....	0	0.00 = AJ
Offline Back Office.....	41	0.00 = OFF-1
Offline Server.....	1	0.00 = OFF-2
Informasi Lainnya		
Joined Bill.....		0 = AK
Total Customer.....		498 = AL
Customer Eat In.....		221
Customer Take Away.....		277
Total Transaksi.....		478 = AM
Transaksi Eat In.....		214
Transaksi Take Away.....		264
Customer Average.....		67,406.00 = S / AL
Ticket Average.....		70,227.00 = S / AM
Keterangan :		
A = Total Penjualan setelah Pajak	Q = Total Nilai Cancel Fee	
B = Total Penjualan sebelum Pajak	R = Total Nilai Cash yang di terima	
C = Total Voucher	S = Total Penjualan sebelum pajak setelah (Diskon)	
D = Total Voucher - Kelebihan Nilai Voucher yang di bayar	T = Total pajak dari total penjualan	
E = Total Debit FLZ & MND	U = Nilai Pembulatan	
E+ = KFC Smart	V = Total penjualan setelah pajak	
F = Total Biaya Antar	W = Total Nilai Modal Kasir	
F+ = Total Pajak Biaya Antar	X = Total Setoran Kasir	
G = Total Penerimaan Donasi	Y = Kelebihan atau kekurangan setoran kasir	

Gambar 4.7 daily sales report print

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi sistem informasi dekstop perhitungan barang melalui metode LIFO ini dirancang agar bisa memudahkan stock kontrol menghitung tidak secara manual lagi dan efektif bisa menghitung antara stock fisik dengan otomatis di sistemnya juga.

5.2 Saran

Dalam penggunaan Rack besi bisa mempermudah proses LIFO penempatan barang dan mempermudah Program Desktop LIFO untuk mengetahui letak tempat nomer barang yang akan dicari.

Aplikasi ini bisa dikembangkan juga bisa diterapkan untuk inventarisasi aset pada bagian umum serta logistik yang secara umum juga memerlukan sistem pengelolaan aset.

DAFTAR PUSTAKA

www.kfcku.com/feedback

<https://ukirama.com/blogs/cara-dan-contoh-perhitungan-metode-fifo-lifo-dan-average>

Damayuda, Ketut, 2007, Program Aplikasi Client Server Pengolahan Data Akademik dan Sistem Penjualan Terpadu dengan Visual Basic 6.0 dan Borland Delphi 7.0, Informatika, Bandung.

Fathansyah, Ir, 1999, Buku Teks Ilmu Komputer Basis Data, Informatika, Bandung.

<https://www.jurnal.id/id/blog/2018-perbedaan-metode-persediaan-fifo-lifo-dan-average/>

<https://hd.kfcku.com/prod/>

<https://kfcku.com/food>

LAMPIRAN



Gambar Lampiran 1 Melayani saat ada customer



Gambar Lampiran 2 Menghitung pembarcode an



Gambar Lampiran 3 Menghitung laporan struk debit atm



Gambar Lampiran 4 Memperbaiki jaringan kabel utp server offline pada pos kasir